

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

デジタルハッカー ソウル ハッカーズ



取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

ATLUS

**注意**

セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する


使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

- このセガサターンCDは、 **SEGA SATURN** マークあるいは **[NTSC-J]** 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

■このディスクを無断で複製することおよび貴営業に使用することを禁じます。

TrueMotion® is a registered trademark of The Duck Corporation



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 86-4302; Singapore No. 86-155; U.K. No. 1,535,999

●ごあいさつ

このたびは、アトラスのセガサターン専用ソフト「デビルサマナー〜ソウルハッカーズ〜」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS

コンテツツ

ストーリー

コントロールパッドの操作

ゲームの開始

ネームエントリー

セーブ/ロード

中断/再開

ソウルハッカーズの世界

2D/3Dコマンド・モード

オートマップ

デビルアナライズ

戦闘コマンド

合体

刻合体

各種施設

レベルアップ・ゲームオーバー

データシート

04

05

06

07

08

09

10

12

20

22

24

34

42

43

50

51

ダンジョンマップ

インデックス

悪魔全書 第二集のご案内

ATLUS

INFORMATION

55

50

52

53

63



STORY

ストーリー

▼ハッキング。一般家庭にまでネットワーク回線が整備され、無償でコンピュータ端末が提供されるようになると、少年達の間で、この「違法行為」

が一種の「流行」になっていった。主人公もそんな少年の一人で同世代の仲間と共に

ハッカー集団「スプーキーズ」

を名乗り、企業や官庁のホス

ト・コンピュータをハッキングす

ることに熱中している。▼そんな少年達の

行動があろうとも、天海市の再開発は順調に、そして着実に進行していく。

人々は、ネットワーク・サービスを何の疑いもなく享受し、市民IDによる個人情報

の管理を受け入れていった。IDなしには自己の存在すら確認できな

いとしても、ネットワークの利便性の前には、そんなことも、もはや問題で

はなくなっていった。▼ある日、主人公はテスト中のネットワーク仮想都市「パラ

ダイムX」へアクセスするためのライセンスを、ハッキングによって手に入れる。「パラ

ダイムX」～天海市の再開発を強力にバックアップする「アルゴンソフト」により開発された

ヴァーチャル・コミュニティー～は、巧みにアミューズメント性を盛り込んだサービスを提供

し、人々の話題を集めていた。▼人々は、我先に「パラダイムX」のモニターに応募し始める。「ア

ルゴンソフト」そして背後で操る「ファントムソサエティ」の目的が、人々の魂を集めることだと

知らずに…

CONTROL PAD

コントロールパッドの操作



ボタン

アクション

スタートボタン

ゲームの開始

①方向ボタン

前進／カーソル上方向移動

②方向ボタン

右90度ターン／カーソル右方向移動

③方向ボタン

180度ターン／カーソル下方向移動

④方向ボタン

左90度ターン／カーソル左方向移動

A ボタン

オールキャンセル

B ボタン

キャンセルボタン

C ボタン

決定ボタン、ボタン待ちの解除

X ボタン

フリー定義ボタン[STATUS]

Y ボタン

フリー定義ボタン[ANALYZE]

Z ボタン

フリー定義ボタン[AUTO MAP]

L ボタン

左平行移動／次ページ

R ボタン

右平行移動／前ページ

GAME START

ゲームの開始



タイトル画面でスタートボタンを押すと、

[START] **[LOAD GAME]** **[CONTINUE]** が選択できるようになります。



START

START

ゲームを初めてプレイする場合、**[START]** を選択します。**[START]** を選択すると、オープニングシーンへと進みます。

LOAD GAME

すでにセーブデータが記録されている場合、**[LOAD GAME]** を選択することができます。**[LOAD GAME]** を選択すると、次にロード画面へ進みます。

CONTINUE

2Dフィールド/3Dダンジョン内で中断したデータが記録されている場合、**[CONTINUE]** を選択することができます。再開したデータは、消去されます。



※本製品のデータを記録するためには、112の空き容量が必要です。

さらに中断を行うためには、112必要になります。

NAME ENTRY

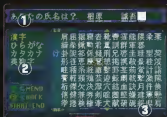
— ネームエントリー —

オープニングシーンに引き続き、ネームエントリーを行います。
ここでは、あなたの分身である主人公の名前・コードネームを入力します。

■氏名入力

まず[漢字][ひらがな][カタカナ][英数字]から入力したい文字種を選択します。次に文字選択ウィンドウで氏名を入力します。
名字・名前をそれぞれ3文字まで入力することができます。Aボタンで文字種選択画面に戻り、Bボタンで1文字前に戻すことができます。
スタートボタンを押すと入力を終了します。

①入力済ネーム表示 ②文字種選択ウィンドウ ③文字選択ウィンドウ



■コードネーム入力

次に、コードネームを入力します。コードネームは最大8文字までです。
最後に確認のため、入力した氏名・コードネームが表示されます。
間違えた場合は、ここで[いいえ]を選択してください。氏名入力からやり直すことができます。



※コードネームには、漢字を使用することはできません。

コードネームは主に戦闘中のパーティパネルでの主人公の表示に使用されます。

SAVE/LOAD

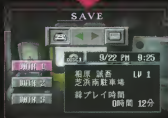
セーブ/ロード

SAVE

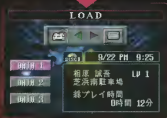
ゲーム中のターミナルなどでメニューウィンドウに**【行動の記録】**と表示されるときがあります。

【行動の記録】を選択しセーブする箇所を選択してください。セーブは、本体RAM・カートリッジRAM(別売パワーメモリー)に、それぞれ3カ所まで行うことができます。

※本製品はCD-ROM2枚組みです。ストーリーが進行するとDISC2に移行します。その際ディスクの回転が、止まっていることを確認してください。



LOAD



LOAD

タイトル画面で**【LOAD GAME】**を選択すると、ロード画面に進みます。再開したいデータを選択してください。

※選択したデータが起動したDISCのものではない場合、ゲームを始めることができません。DISCを入れ替えて再度立ち上げてください。

QUIT/CONTINUE

中断再開

QUIT

2Dフィールド/3Dダンジョンのコマンド画面で[QUIT]を選択すると、いつでも中断することができます。

ただし、中断したデータは再開時に消去されます。

中断後ゲームを終了します。

H 400

ITEM TABLE

ITEM	NAME	VALUE	PRICE
MAGIC	ATLUS	403	---
COMP	ネミッサ	190	51
MOVC	EMPTY	---	---
EQUIP	EMPTY	---	---
STATUS	EMPTY	---	---
COMP TG	EMPTY	---	---
QUIT	EMPTY	---	---

本体RAMに中断データを作成します。
よろしいですか? YES NO

ITEM	NAME	VALUE	PRICE
MAGIC	ATLUS	403	---
COMP	ネミッサ	190	51
MOVC	EMPTY	---	---
EQUIP	EMPTY	---	---
STATUS	EMPTY	---	---
COMP TG	EMPTY	---	---
QUIT	EMPTY	---	---



CONTINUE

中断したデータがある場合、タイトル画面で[CONTINUE]を選択することができます。

中断から始めてもいい場合は[YES]を選択してください。

中断データのロード

9/22 PM 9:08
相原 誠吾 LP 1
天海市芝浜
稼プレイ時間 0時間 5分

再開すると、中断データは消去されます
よろしいですか?

YES NO

SOUL HACKERS WORLD

ソウルハッカーズの世界

■2Dフィールド



①月齢・方位表示

②現在地表示

③TALK・EXITウィンドウ

※2DフィールドではBボタンで加速、
L・Rボタンで建物の名前を表示する
ことができます。

天海市全図

■全体マップ

芝浜
あかね台

■3Dダンジョン



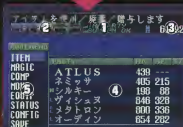
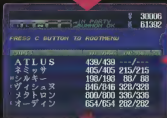
- ①月齢・方位表示
- ②地名・階数表示
- ③お金・マグネタイト表示
- ④TALKウィンドウ

※3DダンジョンではBボタンで向きの固定、L・Rボタンで平行移動することができます。

COMMAND・MODE

2D/3Dコマンド・モード

2Dフィールド/3Dダンジョンで決定ボタンを押すと、簡易ステータス表示を行います。
さらに決定ボタンを押すことで、2D/3Dコマンド・モードに入ります。



- ヘルプ(説明)ウィンドウ
- 召喚済・召喚可能属性インジケータ
- お金・マグネタイト表示
- パーティー・キャラクター情報
- コマンド・ウィンドウ

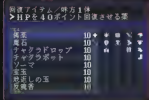
ITEM

アイテムを使用したり、捨てたりします。また「**贈り物**」を仲魔に与えることができます。



USE

アイテムを使用します。



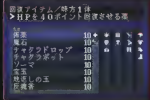
使用するアイテムを選択します。
戦闘中専用アイテムなど使用できない物、使用しても意味がない物はグレーで表示されます。



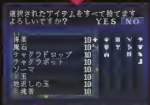
アイテムを使用する対象を決定します。パーティ全体に効果がおよぶものなど、アイテムによっては対象を選択しない場合もあります。

DROP

アイテムを捨てます。



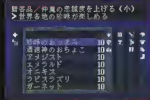
捨てるアイテムを選択します。
選択した種類のアイテムを1つ残らず捨てることになります。



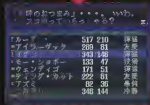
アイテムを捨てることに対しての確認です。
良ければ「YES」を選択してください。

GIFT

「**贈り物**」を仲魔に与えます。



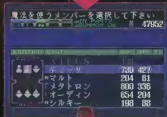
仲魔に与えるアイテムを選択します。与えるアイテムは1回につき1個です。与えることができないアイテムはグレーで表示されます。



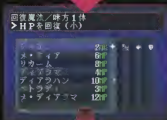
アイテムを与える仲魔を選択します。
忠誠ポイント(→P31)が上がらない仲魔は、アイテムを受け取らないので、すべての仲魔に試してみると良いでしょう。受け取る悪魔は、アイテムをもらった後、お礼を言います。

MAGIC

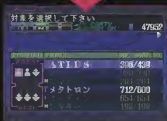
パートナー・仲魔の魔法を使用します。



パーティー内から魔法を使用するキャラクターを選択します。魔法を使用することができないキャラクターはグレー表示になります。



使用したい魔法を選択します。戦闘中に専用魔法や、MP〈マジックポイント〉不足で使用できない魔法は、グレーで表示されます。



魔法を使用する対象を選択します。パーティー全体に効果がおよぶものなど、魔法によっては対象を選択しない場合もあります。

ITEM/MAGICの記号



剣



銃



弾丸



ヘルメット



アーマー



グローブ



ブーツ



インストールソフト



貴重品



贈り物



回復アイテム・回復魔法



攻撃アイテム・攻撃魔法



防御アイテム・防御魔法

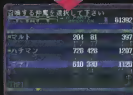


特殊アイテム・攻撃特殊

ハンドヘルド・コンピュータ [GUMP] を使用します。

SUMMON

仲魔を召喚します。召喚には悪魔に応じたマグネタイトが必要です。



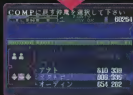
召喚する仲魔を選択します。バッドステータスや、マグネタイトが足りないなど召喚できない場合はグレーで表示されます。



仲魔を召喚するポジションを選択します。
前衛にはHP（ヒットポイント）が大きく直接攻撃が得意な悪魔を、
後衛にはMP（マジックポイント）が大きく魔法が得意な悪魔を配置すると効果的です。

RETURN

仲魔の召喚を解き、魔界へ帰します。



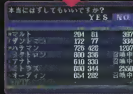
パーティー内より、帰す仲魔を選択します。所持マグネタイトが、その悪魔の召喚に必要なマグネタイトを下回る場合、再度召喚ができなくなってしまうので、注意が必要です。

LEAVE

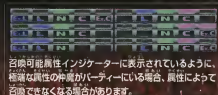
仲魔と別れ、GUMPに空き容量を作ります。



別れない仲魔を選択します。



本当に別れてもいいか確認を求めていますので、良ければ [YES] を選択してください。



召喚可能属性インジケータに表示されているように、
極端な属性の仲魔がパーティーにいる場合、属性によって
召喚できなくなる場合があります。

ANALYZE

→P.22
デビルアナライズ

AUTOMAP

→P.20
オートマップ

UNITE

→P.34
合体

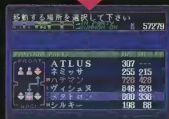
MOVE

パーティー内の隊列を変更します。



移動するキャラクターを選択します。

EMPTY<キャラクターのいない場所>は選択することができません。



選択したキャラクターを移動させたい場所に指定します。

ただし、前衛がEMPTYの場合やDEADのキャラクターがいる場合、MOVEコマンドを抜ける際に正しい隊列に修正されます。

キャラクターシンボル



人間キャラクターを表します。

仲魔を表します。



POSITIONの表示

2D/3DコマンドでのPOSITION表示は、戦艦中のパーティーパネルの並びと、まったく同じことを意味しています。

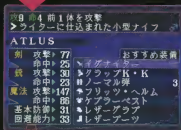
パーティーの各キャラクターの並びは、戦艦に大きく影響しますので、適切な配置が重要になります。

主人公・パートナーの装備を調べます。なお、弾丸は戦闘で使用するごとに消費されますので、必要に応じて再装填しておく必要があります。



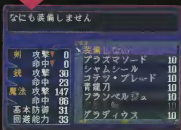
装備を行いたいキャラクターを選択します。

仲魔は装備を行うことができないので、グレーで表示されます。



装備を行う部位を選択します。

【おすすめ装備】を選択すると、すべての部位に対して、おすすめの装備を自動的に行います。



装備するアイテムを選択します。

装備品には、性別によって装備できないものがあり、その場合はグレーで表示されます。

※銃には単発銃と散弾銃があります。

単発銃には単発弾、散弾銃には散弾のみ装備可能です。

各キャラクターの詳細な状態表示を行います。



ステータスを表示させたいキャラクターを選択します。
方向ボタンでパーティーからストックに切り替えることができます。



- ① **名前**: キャラクターの名前です。
- LV**: キャラクターのレベルを表しています。
- バッドステータスマーク**: キャラクターがバッドステータス(→P.25)の状態のとき、マークが表示されます。
- HP**: キャラクターのヒットポイント、最大ヒットポイントを表しています。
- MP**: キャラクターのマジックポイント、最大マジックポイントを表しています。
- EXP**: キャラクターが今まで獲得した総経験値が表示されます。
- NEXT**: そのキャラクターがレベルアップするために必要な残り経験値です。

- ② **攻撃**: 剣による攻撃力を表しています。
- 命中**: 剣での攻撃を命中させる力を表しています。
- 銃**: 銃による攻撃力を表しています。
- 命中**: 銃での攻撃を命中させる力を表しています。
- 魔法攻撃**: 魔法による攻撃力です。
- 命中**: 魔法を命中させる力を表しています。
- 基本防御**: キャラクターの基本的な防御力です。
- 回避能力**: キャラクターの回避能力を表しています。

- ③ **力**: 力強さを表しています。物理攻撃に影響します。
- 知**: 知性を表しています。魔法防御に影響します。
- 魔**: 魔力を表しています。魔法攻撃に影響します。
- 耐**: 耐久力を表しています。物理防御に影響します。
- 速**: 素速さを表しています。攻撃順序に影響します。
- 運**: 運の良さを表しています。さまざまな要素に影響します。

CONFIG

ゲームをプレイする上での各種設定を変更します。

【**機能ボタンX**】 Xボタンに機能を割りつけます。

【**機能ボタンY**】 Yボタンに機能を割りつけます。

【**機能ボタンZ**】 Zボタンに機能を割りつけます。

割りつけられる機能 (X・Y・Zボタン共通)

MAGIC

コマンド **[MAGIC]** を選択した状態にします。

STATUS

コマンド **[STATUS]** を選択した状態にします。

AUTOMAP

コマンド **[COMP]** → **[AUTOMAP]** と選択した状態にします。

ITEM USE

コマンド **[ITEM]** → **[USE]** と選択した状態にします。

ANALYZE

コマンド **[ANALYZE]** を選択した状態にします。

Xボタンの機能を指定します

機能ボタンX	AUTO MAP
機能ボタンY	ANALYZE
機能ボタンZ	AUTO MAP
オートマッピング	北が上
サウンド	ステレオ
戦闘中メッセージ	普通
戦闘中攻撃効果	ON OFF
戦闘中ヘルプ	ON OFF
戦闘中決定確認	ON OFF

【**オートマッピング**】 常に北をMAPの上にするか、進行方向に対して正面をMAPの上にするかを選択します。

【**サウンド**】 ステレオ/モノラルを選択します。

【**戦闘中メッセージ**】 戦闘中のメッセージ表示を、速い/普通/遅いから選択します。

【**戦闘中攻撃効果**】 戦闘中の攻撃効果のON/OFFを切り替えます。

【**戦闘中ヘルプ**】 戦闘中のヘルプ表示のON/OFFを切り替えます。

【**戦闘中決定確認**】 戦闘コマンド入力後の確認のON/OFFを切り替えます。

QUIT

ゲームを中断します(→P.09)。必ずタイトル画面が表示されるまで待ち、DISCが止まってから、電源を切ってください。

AUTO MAP

オートマップ

オートマップとは、パーティーがすでに通った場所を自動的に記録してくれる機能です。
CONFIGで北を上にするか進行方向を上にするかを切り替えることができます(→P.19)。

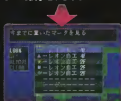


MAP中の記号

パーティーシンボル.....		上下階段	
マーカー		エレベータ	
出入り口		ワープ・トラップ...	
ヒールスポット<回復施設>...		落とし穴	
ターミナル<セーブポイント>...		ダメージ床	
上り階段		特殊イベント	
下り階段		ダークゾーン	

LOOK

すでに置いたマーカーを見ることができます。まだ1カ所もマーカーを置いていない場合、グレーで表示されます。



マーカーを置いたマップの名称、マーカーの種類が表示されます。ここで見たいマーカーを選択します。

SET

マーカーを新たに置きます。16個のマーカーをすでに置いている場合はグレーで表示されます。



マーカーの種類を選択します。マーカーは4種類のうちから、好みのものを選択することができます。

REMOVE

以前に置いたマーカーを消去します。



マーカーを置いたマップの名称、マーカーの種類が表示されます。ここで消去したいマーカーを選択します。

CLEAR

以前に置いたマーカーを、すべて消去します。



設置済みマーカーの一覧が表示され、Rボタンで確認することができます。すべて消去して良い場合は **[YES]** を選択してください。



マーカーが置かれているマップが表示されます。ここでは、方向ボタンでマップを移動させ、フロアを見渡すことができます。



マーカーを置く場所を選択します。マーカーは、階段した床以外の床、記号が表示される場所には、置くことができません。



確認のため選択したマーカーのあるマップが表示されます。消去して良い場合は **[YES]** を選択してください。

DEVIL ANALYZE

デビルアナライズ

戦闘で倒したとき、会話で仲魔にしたとき、合体で作ったとき、悪魔をアナライズすることができるようになります。悪魔のステータス表示も、このデビルアナライズのレイアウトとほぼ同様です。

種族順に並べます

RACE	ワナナ	32	256	120
NAME	ワナナ	25	204	81
LEVEL	ワナナ	22	197	70
MAX-HP	ワナナ	22	179	70
MAX-MP	ワナナ	24	198	84
CHECK	ワナナ	23	191	71
凶鳥	ワナナ	25	210	68
妖獣	ワナナ	23	197	63

悪魔を選んでください
白：確認済み、オレンジ：未確認

RACE	ワナナ	32	256	120
NAME	ワナナ	25	204	81
LEVEL	ワナナ	22	197	70
MAX-HP	ワナナ	22	179	70
MAX-MP	ワナナ	24	198	84
CHECK	ワナナ	23	191	71
凶鳥	ワナナ	25	210	68
妖獣	ワナナ	23	197	63

アナライズする悪魔の並び順序を変更することができます。

アナライズしたい悪魔を選択します。
アナライズ確認をした悪魔は白で、
未確認悪魔はオレンジ色で表示されます。

妖魔 シワナナ LV 32
HP 256/256 CP: 7
MP 120/120 性格: 冷静

妖魔のステータス表示

物理 攻撃 96 力 8
命中 61 知 9
魔法 攻撃 105 魔 12
命中 68 耐 6
基本 防御 92 速 9
回避能力 59 運 5



悪魔の詳細なデータが表示されます。方向ボタン◀→で表示内容を切り替えることができます。

妖魔 シワナナ
NEUTRAL-NEUTRAL
破魔は無効
呪殺に弱い

マハ・フギ
魔の雷光
マークディ



NAME	ワンサ	32	258	120
HP	25	204	61	
LEVEL	トノカミ	22	177	70
MAX-HP	炎帝の炎	22	179	70
MAX-MP	スロク	21	180	84
CHECK	スロク	20	191	71
凶鳥	ゲルル	25	210	63
妖獣	炎帝の炎	23	197	68

CHECK 未確認票魔を優先して、種族順に並び替えます。

總護度

物理	攻击	96	力	8
	命中	61	知	9
魔法	攻击	105	魔	12
	命中	48	耐	6
基本	防御	92	速	9
回避	能力	59	運	5

③

〈ステータス表示のみ〉

回避能力：悪魔の回避能力を表します。

● 通の良さを表します。さまざまな要素に影響します

BATTLE COMMAND

戦闘コマンド

3Dダンジョン移動中に、敵悪魔とエンカウントすると、戦闘に突入します。
まず最初に次のようなコマンドを選ぶことになります。



- ① 月齢・方位表示
- ② お金・マグネタイト表示
- ③ コマンドパネル
- ④ 前衛にいる敵悪魔
- ⑤ 後衛にいる敵悪魔
- ⑥ パーティーパネル



- ① 行動表示パネル
- ② 仲魔セリフ表示パネル

FIGHT

敵悪魔との戦闘を指示します。選択すると、さらに細かい戦闘コマンドへと進みます。

TALK

敵悪魔との会話をを行います。(→P.32)

COMP

ハンドヘルドコンピュータを使用します。COMPは、さらに2つのコマンドに別れています。

ANALYZE

敵悪魔の分析データを表示します。デビルアナライズ同様、倒すか、会話を仲魔にするか、合体で作り出していない限り何も表示されません。

CONFIG

戦闘に関する設定を変更します。(→P.19)

ESCAPE

戦闘からの脱出を試みます。ただし、必ず逃げられるとは限りません。

AUTO

オートバトルに入ります。AUTOは、さらに2つのコマンドに別れています。

SWD/GO












人間キャラクターは「SWD」仲魔は「GO」コマンドを繰り返します。

REPEAT













前回入力したコマンドを繰り返します。

■BAD STATUS

バッドステータスには、以下のものがあります。

敵	味方	STATUS	説明
NOT INDICATED		DYING	瀕死の状態で、人間キャラクターのみのステータスです。主人公がDYINGになるとゲームオーバー(→P.50)となります。
NOT INDICATED		DEAD	死亡している状態です。復活させるまで何もできません。
NOT INDICATED		UNDEAD	ゾンビの状態です。HPダメージを受けることはありません。ただし、回復をしたり、COMPに戻したりすると、DEADに戻ってしまいます。
		STONE	石化した状態で動くことができません。主人公がSTONEになるとゲームオーバー(→P.50)となります。
		MARK	標的になってしまっている状態です。MARKの状態のキャラクターに攻撃が集中してしまいます。
		CHARM	魅了されている状態です。自分の味方を攻撃してしまいます。
		BOMB	爆弾に姿を変えられてしまった状態です。火炎攻撃を受けると爆発し、周囲のキャラクターにもダメージを与えてしまいます。

HEAD STATUS

敵	麻方	STATUS	説明
		PALYZE	麻痺した状態で、動くことができません。
		POISON	毒に犯された状態になり、攻撃力が低下します。 そのまま歩き続けるとダメージを受けてしまいます。
		SLEEP	眠ってしまっていて、動くことができません。 攻撃を受けると目覚めます。
		FREEZE	凍りついて動けない状態です。
		SHOCK	感電して動けない状態です。
		HIGH	意識が高揚している状態です。 指示した通りの行動を行わないときがあります。

■人間キャラクターコマンド

人間キャラクターの場合、以下のようなコマンドが表示されます。ただし、**[SUMMON]**はコンピュータを持っているキャラクター、**[MAGIC]**は魔法が使えるキャラクターのみ使用可能です。

FIGHT

SWORD

剣による攻撃を行います。

GUN

銃による攻撃を行います。

ただし、銃と弾の両方を装備しておく必要があります。

SUMMON

仲魔を召喚してパーティーに加えます。召喚には抗体ポイントに基づくマグネタイトが必要になります。極端な属性の仲魔がパーティーにいる場合、属性によって召喚できない場合があります。

召喚する仲魔を選択して下さい

トウキョー	204	61	397
バズンマン	172	77	534
サンダー	156	88	381
グレイブ	848	328	1334
バハマン	728	478	1217
ドラゴン	712	336	1270
アサ	619	339	1126

召喚する仲魔を選択します。バッドステータス、マグネタイトが足りないなど召喚できない場合はグレーで表示されます。

弾の再装填

銃にはそれぞれ決められた装填弾数があります。戦闘中弾切れを起こした場合、**[GUN]**コマンドを選択することにより弾を再装填することができます。

所持している弾丸のリストが表示されますので、適切な弾丸を選択してください。



仲魔を召喚するポジションを選択します。前衛にはHP(ヒットポイント)が大きく直接攻撃が得意な悪魔、後衛にはMP(マジックポイント)が大きく魔法が得意な悪魔を配置すると効果的です。

MAGIC

魔法を使用します。魔法を使用することができない状態のときはグレーで表示されます。



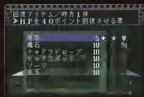
使用したい魔法を選択します。現在のMPが必要MPを下回る場合、その魔法を使用することはできません。



魔法を使用する対象を選択します。全体に効果がおよぶものなど、魔法によっては対象を選択しない場合もあります。

ITEM

アイテムを使用します。



使用するアイテムを選択します。アイテムは使用するたびに1つずつ減っていきます。使用することができないアイテムは、グレーで表示されます。



アイテムを使用する対象を選択します。全体に効果がおよぶアイテムなど、アイテムによっては対象選択の必要がないものもあります。

MOVE

隣接するキャラクターと入れ替わりします。ただし前衛にDEADのキャラクター・EMPTYが存在してしまうような移動は、直後にもとに戻ります。



移動する相手先を選択します。左の画面のような場合は、左に移動することにより前衛に隣り出ることができます。

GUARD

防御態勢を取り、受けるダメージを軽減します。



■仲魔コマンド

仲魔への指示は、大きく2つに別れます。1つは**[GO]**を選択し、仲魔にすべてを任せることで、もう1つは**[COMMAND]**を選択し、細かく指示を出すことです。

ただし、細かく指示を出したからといって、すべてが仲魔に受け入れられるわけではなく、仲魔の性格・忠誠度によって、思わぬ反応を示すことがあります。

GO 仲魔に自分の行動を任せます。

COMMAND 行動内容を細かく指示します。

ATTACK 直接攻撃を指示します。

MAGIC 魔法の使用を指示をします。選択の方法は人間キャラクターと同様です。

EXTRA 特殊攻撃を指示します。

GUARD 防衛態勢を取り、受けるダメージを軽減するように指示します。

RETURN 召喚から解放し、魔界へ帰します。

MOVE 隣接するキャラクターと入れ替わります。対象指定の方法は、人間キャラクターと同様です。



■仲魔の性格

仲魔には「性格」があり、それぞれの性格によって特徴づけられています。

仲魔の性格は「酒」アイテムを使用することにより、一時的に変えることができます。



性格		物理攻撃	魔法攻撃	回復・防衛魔法	防御
紳士	血の気が多く、直接攻撃を好む	●	×	×	×
狡猾	手を汚す事を嫌い、魔法攻撃を好む	×	●	×	×
友愛	相手を傷つける事を嫌い、回復・防衛・行動を好む	×	×	●	●
冷静	状況に応じてさまざまな行動を使い分ける	●	●	●	●
愚鈍	頭が悪く、行動がちぐはぐ	?	?	?	?
虚心	指示に忠実に従う性格	×	×	×	●

■仲魔の忠誠度

仲間と主人公との信頼関係、これを端的に表しているパラメータを「**忠誠度**」といいます。

忠誠度は、性格によって違った変化を示します。

2D/3Dコマンド「**GIFT**」で贈り物を渡したり、パーティーに加え悪魔好みの行動と一致するコマンドを指示したりすると、忠誠ポイントが上がります。忠誠ポイントが上がると忠誠度が上がり、その結果「**魔晶変化**」する悪魔もいます。逆に悪魔の好みに反する指示をして、悪魔が言うことを聞かなかった場合は、忠誠度が下がってしまいます。忠誠度を高めることで、好みに反する指示も通るようになっていきます。

性格	忠誠度変化の特徴		特徴
	贈り物	好みに合った指示	
莽撞	食物を好む	物理攻撃	忠誠度が高いほど、物理ダメージUP
狡猾	高価な物を好む	魔法攻撃	忠誠度5で、TALK割り込み+魔晶変化
友善	花を好む	回復・防御	忠誠度が高いほど、主人公をかばう
冷静	珍しい物を好む	状況に応じて変化	行動に偏りがなく、任せやすい
愚鈍	好みはない	[GO]を好む	?
虚心	—	—	任せると[GUARD]しかしない

■魔晶変化

悪魔には、忠誠度が5になると「**魔晶変化**」を行うものがあります。

仲間の忠誠度が5になったら「**魔魔蔵**」につれてください。

悪魔は、すばらしいアイテムへと変化し、永遠の忠誠を誓うことでしょう。



敵悪魔との会話

コマンド **[TALK]** を選択すると、悪魔との会話を試みます。

会話の流れによっては、悪魔との交渉に持ち込むことができ、その結果、悪魔は **[仲魔]** になります。

たとえ仲魔にならなかったとしても、適切な選択を行っていくことで、次第により結果になっていきます。

まずは、悪魔と仲良くなることから始めましょう。

悪魔は様々な質問を行ってきますので、答えを選択してください。



悪魔とのやりとりがうまく行くと、悪魔との交渉になる場合があります。悪魔の要求に応じたり、こちらからアイテムなどを渡したりします。



贈り物に満足すると、悪魔は仲魔になる時があります。また、アイテムをくれたり、回復してくれたりすることもあります。



交渉が決裂すると、このように悪魔からの奇襲攻撃を受けることもありますので慎重に対応しましょう。

■戦闘終了

敵悪魔を全滅させると、戦闘が終了します。

戦闘が終了すると、EXP(経験値)とマグネタイトが手に入ります。

また、敵悪魔がアイテムを落としてゆくこともあります。悪魔との会話で敵から何かを獲得したときも、少しだけ経験値が手に入ります。

ATLUS		EXP	76
ネミッサ		EXP	84
ITEM	黒ヤギの頭		2
H		920	
ATLUS	433	0	
ネミッサ	416	225	
マルト	198	81	
メットロン	800	336	
オーティン	654	266	
シロキー	198	84	

マグネタイトとは…

マグネタイトとは、悪魔が現実世界で実体化し、行動するために必要なエネルギーです。マグネタイトがないと、悪魔を魔界から呼び出すことも、一緒に行動することもできません。正式には**「生体マグネタイト」**といい、闇の世界で秘密裏に取り引きされているようです。



DEVIL FUSION

合体

悪魔との会話で仲魔にした悪魔同士を**[魔魔殿]**と呼ばれる施設やハンドヘルド・コンピュータ**[GUMP]**を使用して合体させることができます。合体を行い、より強い仲魔を作り出しパーティの戦力を強化してください。



2体の悪魔を合体して1体の悪魔を造る

2身合体

2体の悪魔を合体させます。

3身合体

3体の悪魔を合体させます。

検索合体

現在仲魔にしている悪魔から作り出すことができる悪魔を表示します。
この表示を選択し、実際に合体させることもできます。

記号の見方

合体系の記号・色の意味の一覧表を表示します。
作り出したい種族を選択すると、その種族を作り出すために必要な種族の組み合わせを調べることができます。

ステータス

ステータス(←P.18)を表示します。

魔晶変化

魔晶変化(←P.31)を行います。
忠誠度5の特定の悪魔がいないと表示されません。

造魔誕生合体

造魔を誕生(←P.40)させます。
[ドリーカドモン]がいと表示されません。

2身合体
3身合体
検索合体
記号の見方
法則検索
ステータス
魔晶変化



■2身合体

2体の悪魔を材料にして、新たな悪魔を作り出します。

ハンドヘルド・コンピュータ [GUMP] での合体の場合、合体に失敗し [ロスト] することもあります。

2身合体
一休目選択

RACE	NAME	LV	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1 妖魔	マイト	25	0000000000
2 夜魔	ザントマ	21	0000000000
3 妖精	シリキ	24	0000000000
4 魔神	ウシュヲ	84	0000000000
5 魔王	ルボマ	76	0000000000
6 天使	ザントマ	80	0000000000
7 女神	アト	71	0000000000
8 魔王	エラス	80	0000000000

まず右側の記号表示を参考に1体目の悪魔を選択します。

次に2体目の悪魔を選択します。

右側には、合体後の悪魔のレベル・名称が表示されます。

合体後の悪魔の詳細なステータスが表示されます。ここでは方向ボタン◀▶で表示を切り替えることができます。

本当に合体してもよいか確認を求められますので、良ければ [はい] を選択してください。

夜魔	ワイルド・ハント	LV 33
HP	268/268	CP: 7
MP	109/109	性格: 野蠻

この悪魔がお前の力となるか否か…
合体させるか?

2身合体
二休目選択

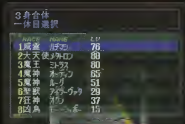
1st 妖魔 マイト LV 25

RACE	NAME	LV	2nd 妖魔
1 夜魔	ザントマ	21	妖精 ナタイン
2 妖精	シリキ	24	夜魔 ワイルド・ハント
3 魔神	ウシュヲ	84	
4 魔王	ルボマ	76	
5 天使	ザントマ	80	魔王 ロキ
6 女神	アト	71	妖魔 トロロク
7 魔王	エラス	80	夜魔 ニクス
8 魔神	アトマ	65	

■3身合体

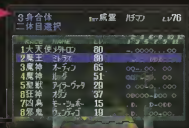
3体の悪魔を材料にして、新たな悪魔を作り出します。

ハンドヘルド・コンピュータ[GUMP]では3身合体を行うことはできません。



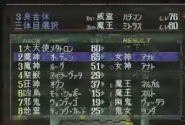
まず、1体目の悪魔を選択します。

次に、右側の記号表示を参考に2体目の悪魔を選択します。

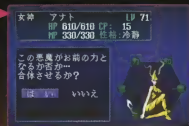


最後に、3体目の悪魔を選択します。

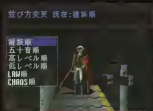
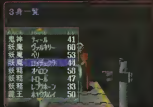
右側には、合体後の悪魔のレベル・名称が表示されます。



合体後の悪魔の詳細なステータスが表示されます。この際、方向ボタン◀▶で、表示を切り替えることができます。本当に合体してもいいか確認を求められますので、良ければ「はい」を選択してください。



■ 検索合体



まず、現在仲魔にしている悪魔から作り出すことのできる悪魔が表示されます。

作りたい悪魔を選択すると、合体材料となる悪魔が表示されますので、合体に使用しても良い組み合わせを選択します。

確認のため、合体後の悪魔の詳細なステータスが表示されます。ここで方向ボタン←→で、表示を切り替えることができます。本当に合体しても良い場合 **[はい]** を選択してください。

【並び方変更】 次の6つから、表示される悪魔の並び方を選択することができます。

- 種族順**…悪魔を種族順に表示します。
- 五十音順**…悪魔を50音順に表示します。
- 高レベル順**…高いレベルの悪魔から順番に表示します。
- 低レベル順**…低いレベルの悪魔から順番に表示します。
- LAW順**…よりLAW属性に傾いている悪魔から順番に表示します。
- CHAOS順**…よりCHAOS属性に傾いている悪魔から順番に表示します。

2身合体可能な悪魔、その組み合わせを種族順で表示します。



2身一覧合体

2身合体可能な悪魔とその組み合わせを表示します。

3身一覧合体

3身合体可能な悪魔とその組み合わせを表示します。

並び方変更

表示される悪魔の表示順序を変更します。

記号の場所

2身、3身合体で使用される

記号・色の意味の一覧が表示されます。

記号の見方

■...**LAW**

■...**CHAOS**

■...**NEUTRAL**

M...御魂

※...精霊

○...一般悪魔

D...**DARK**悪魔

...合体不能

...不可

≥...2 RANK-UP

1...1 RANK-UP

×...1 RANK-DOWN

A...ABILITY-UP

■...**LAW**：青で表示される記号は属性**[LAW]**を意味します。

■...**CHAOS**：赤で表示される記号は属性**[CHAOS]**を意味します。

■...**NEUTRAL**：緑で表示される記号は属性**[NEUTRAL]**を意味します。

M...御魂：合体後の悪魔が御魂になることを意味します。

※...精霊：合体後の悪魔が精霊になることを意味します。

○...一般悪魔：合体後の悪魔が通常の悪魔になることを意味します。

D...**DARK**悪魔：合体後の悪魔が属性**[DARK]**になることを意味します。

...合体不能：合体させることができない組み合わせです。

...不可：同じ悪魔を意味する箇所に表示されます。合体には2体以上の悪魔が必要ですから当然合体できません。

2...2 RANK-UP：合体後の悪魔は同種族で、2ランク上位の悪魔になります。

1...1 RANK-UP：合体後の悪魔は同種族で、1ランク上位の悪魔になります。

X...1 RANK-DOWN：合体後の悪魔は同種族で、1ランク下位の悪魔になります。

A...ABILITY-UP：悪魔の能力値を上げる合体です。

合体法則について

- 基本法則**：悪魔合体の基本的な法則です。合体に使った悪魔の組み合わせで、合体後の悪魔の種族が決定されます。合体表と呼ばれる表で検索することができます(→P.41)。なお、この法則ではLIGHT悪魔とDARK悪魔を合体させることはできません。
- 精霊合体**：種族「精霊」を含む合体です。合体の相手となった悪魔を、同じ種族の上位または下位の悪魔にします。
- 御魂合体**：種族「御魂」を含む合体です。合体の相手となった悪魔のHP・MP・アビリティを変化させます。どれが変化するかは、御魂の種類によって異なります。
- 造魔合体**：種族「造魔」を含む合体です。合体後も造魔であることに変わりはありませんが、その能力が変化します。

■法則検索

合体の法則の検索を行います。合体法則には、2身合体法則と3身合体法則があります。

2身法則検索

3身法則検索



まず、作り出す目的となる悪魔の種族を選択します。



次に、目的となる悪魔を作り出すことができる種族が表示されますので、その中から1体目の種族を仮定します。



同様に、2体目の種族を仮定します。
1体目の選択によって2体目の種族は絞り込まれています。



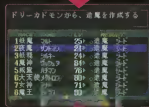
最後に必要な種族が表示され、合体に必要な種族の組み合わせが完成します。

重慶醫藥衛生

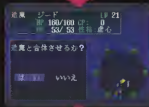
アイテム【**トリードモン**】を手に入れると、造魔誕生合体を行うことができるようになります。



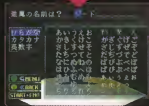
まず、誕生2身合体か、誕生3身合体かを選択します。誕生3身合体の方が、より強力な造魔を作り出すことができます。



造魔の素材【ドリーカドモン】は、すでに選択されていますので、誕生2身合体の場合は悪魔1体、誕生3身合体の場合は2体を選択します。



誕生後の詳細なステータスが表示されます。ここでは方向ボタン◀▶で表示を切り替えることができます。本当に合体してよいか確認を求められますので、よければ[はい]を選択してください。



造魔には、名前をつけることができます。造魔合体の最後には、必ず名前を入力を求められますので、いつでも好きな名前に変更することができます。名前のつけ方は、ネームエントリー(→P.07)と同じです。



誕生2身合体

ドリーカドモン×悪魔1体で誕生させます。

驅生3身合体

ドリーカドモン×悪魔2体で誕生させます。

造魔の特性

- ・ 性格は【**虚心**】でプレイヤーの指示に、ほぼ100%従います。
- ・ 新月時には遠魔は月の力を受けることができます、能力が著しく低下します。
- ・ 誕生合体させる悪魔の特性に応じて、遠魔には系統が決定されます。その後遠魔は系統ごとに形態を変化させます。
- ・ 新月のときに合体を行うことで、いつでもアイテム【**ドリーカドモン**】に戻すことができます。

[illegible]

魔界の分類

<p>天使</p> <p>妖鳥</p> <p>邪神</p>	<p>魔王</p> <p>妖魔</p> <p>妖精</p> <p>魔獸</p> <p>地靈</p> <p>妖鬼</p> <p>墮天使</p> <p>夜魔</p> <p>鬼女</p> <p>惡魔</p> <p>惡魔</p> <p>幽鬼</p> <p>邪龍</p> <p>外道</p> <p>魔王</p>
<p>凶鳥</p> <p>妖樹</p> <p>死神</p>	<p>邪鬼</p> <p>妖獸</p> <p>死神</p>

SWORD & DEVIL FUSION

剣合体

【悪魔の魂】を入手し、この世界のどこかにある剣合体所へ行くと、剣に悪魔の魂を宿らせ、能力を高める剣合体を行うことができます。

現在の合体剣：無銘の刀

1 幽魂	アマタ	20	
2 赤鬼	赤鬼	73	七星電光村正
3 龍神	ウツラ	70	七星電光村正
4 精霊	ウツラ	24	
5 大天使	カンダウフン	62	七星村正
6 天使	トミカ	51	七星村正
7 女神	アサ	71	七星不知火村正
8 魔王	オウ	80	七星村正

ク・ム・ブレ・ヴ？

剣合体をする 話を
 前に戻る

剣に魂を宿らせる悪魔を
 選択します。

\ 七星電光村正
 宿り魔・妖魔 マルト

男性専用

PRESS
AND
BUTTON

相性：電撃

攻撃力：30 → 29

命中力：18 → 23

装備効果：なし

攻撃効果：

前1体に「電撃」を与え
 相手を「感電」させる。
 「三十三代村正」在銘。



剣合体後の剣の情報が表示
 されますので、合体して良け
 れば**【はい】**を選択してくだ
 さい。

FACILITIES

各種施設

■ショップ

お金を使って、アイテムを売買できるSHOPには、以下のようなものがあります。

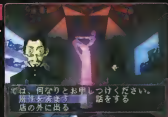
武器屋

ビデオ・マッスル



防具屋

画廊ラダー



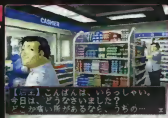
道具屋

オートマータ



薬屋

ドラッグ・ギア



酒屋

八角酒店



ソフト屋

EL-115



■ショップコマンド

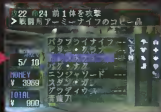
それでは、武器屋を例にアイテムの売買を説明していきます。

買う

アイテムを購入します。



まず、購入したいアイテムを選択します。
お金が足りないなど購入できないものは
グレーで表示されます。



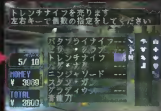
次に購入するアイテムの個数を選択しま
す。MAX表示されている個数を超えて
購入することはできません。

売る

アイテムを売却します。



所持アイテムのすべてが表示されますので、売却
したいアイテムを選択してください。



次に売却個数を入力します。画面左下には
売却金額が表示されます。







使う

アイテムを使用します。(→P.13)

装備

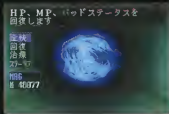
武器・防具といったアイテムを装備します。(→P.17)

装備記号

-  : そのアイテムを装備すると攻撃力・防御力が上がります。
-  : そのアイテムを装備しても攻撃力・防御力に変化はありません。
-  : そのアイテムを装備すると攻撃力・防御力が下がります。
-  E : 現在装備しているアイテムと同じアイテムです。
-  MAN : 装備可能なアイテムです。
-  MAN : 装備不可能なアイテムです。

回復施設

回復施設には費用をお金で払う、**タイ料理サフムラ**と、マグネタイトを使う**ヒールスポット**があります。



全快



HP<ヒットポイント>MP<マジックポイント>バッドステータス(→P.25)のすべてを回復します。回復したいキャラクターを選択してください。

回復



HP<ヒットポイント>MP<マジックポイント>を回復します。回復したいキャラクターを選択してください。

治療



バッドステータス(→P.25)を回復します。回復したいキャラクターを選択してください。

ステータス

ステータス(→P.18)を表示します。

■生体エネルギー協会



マグネタイトを闇で取り引きする秘密組織です。ここでは、マグネタイトの売買を行うことができます。

MAGを売る

現在のレート〈マグネタイト相場〉を参考に、売却するマグネタイトの量を決定します。

方向ボタン $\leftarrow \rightarrow$ で桁を指定し、 $\uparrow \downarrow$ で売却量を決定します。



MAGを買う

現在のレート〈マグネタイト相場〉を参考に、購入するマグネタイトの量を決定します。

方向ボタン $\leftarrow \rightarrow$ で桁を指定し、 $\uparrow \downarrow$ で購入量を決定します。





所持しているお金を預けることができます。
預けておくと利息がつきます。



お金を預ける

現在所持しているお金から、指定の額を預けます。
金額入力パネルで預ける金額をダイレクトに指定します。

お金を引き出す

貯金から、指定した額を引き出します。
金額入力パネルで引き出す金額をダイレクトに指定します。



方向ボタン↑↓←→で数字を選択し、選択した金額で良ければ
最後に **[OK]** の位置で決定します。

■ペットショップ

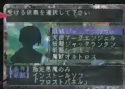
普段は一般の人たちに電子ペットを販売していますが、実はサマナーたちの悪魔の取引所になっています。悪魔取引引き依頼を確認して、取引引きに応じるか決定してください。



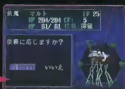
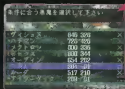
依頼を受ける 悪魔取引引きの依頼を受けます。悪魔と交換に、別の悪魔やお金などを手に入れることができます。



まず、依頼主を選択します。



次に依頼リストから依頼内容を選択します。



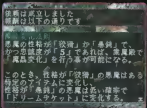
仲魔リストが表示されます。先ほど選択した依頼内容に該当する悪魔には○、該当しない悪魔には×がついていますので、○のついている悪魔から交換する悪魔を選択します。

確認のため仲魔の詳細なステータスが表示されますので、交換して良い場合は「はい」を選択してください。



獲得情報の確認

依頼の報酬として貴重な情報を得ることがあります。それらの情報を確認することができます。



■ターミナル



市内各所に配置された、公衆ネットワーク端末です。

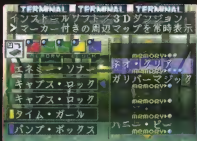
ここでは、以下のことを行うことができます。

行動の記録

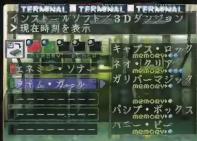
行動の記録を行います(→P.08)。

インストール

ハンドヘルド・コンピュータ[GUMP]に、様々な機能を持つソフトをインストールし、コンピュータをカスタマイズ(自分好みの機能を追加)することができます。



ソフトの機能を入れる場合は、方向ボタンで右側の所持ソフトを指定し、インストールしたいソフトを選択します。



ソフトの機能をはずす場合は、方向ボタンで左側のインストール済みソフトを指定し、アンインストールしたいソフトを選択します。

LEVEL UP

レベルアップ

一定の経験値を取得すると、人間キャラクターはレベルアップします。

ATLUS		17 51
HP 438/438		1376/145
MP ---/---		7914
種	攻撃	142
技	命中	75
技	攻撃	59
技	命中	43
魔法	攻撃	151
魔法	命中	84
基本	防御	50
回復	能力	70

方向ボタンで上げたい能力値を選択して、決定ボタンを押すと1ポイント振り分けられます。キャンセルボタンを押すと振り分けたポイントを取り消すことができます。

ATLUS		17 51
HP 438/438		1376/145
MP ---/---		7914
種	攻撃	144
技	命中	76
技	攻撃	59
技	命中	43
魔法	攻撃	151
魔法	命中	84
基本	防御	50
回復	能力	70

確認を求めていますので、良ければ **[OK]** を選択してください。魔法を使用することができるキャラクターは、新たな魔法を習得することがあります。

GAME OVER

ゲームオーバー

3Dダンジョンでのダメージや戦闘中のダメージで主人公が死ぬ<ステータスDYING>か、石化<ステータスSTONE>すると、ゲームオーバーとなります。

GAME OVER

DATA SHEET

データシート

本作品中には、さまざまなアイテムが登場します。ここで、その一部を紹介しましょう。

武器

名 称	性別	攻撃力	命中力	弾数	弾の性質	説明
イグナイター	男性	9	4	×	前列単体	ライターに仕込まれた小型ナイフ
スキャン・ドク	女性	8	6	×	前列単体	両刃の隠しナイフ
レーザー・コーム	男性	11	18	×	前列単体	両刃の「くし」型ナイフ
バタフライナイフ	女性	14	8	×	前列単体	折りたたみ式のナイフ
ビリー・クラブ	男性	20	3	×	前列単体	三段までのびる隠し武器
土煙の木刀	女性	12	1	×	前列単体	土煙噴出でよく見られる木製の刀
激流の小太刀	女性	20	22	×	前列全体	前列を右から攻撃、重宝を奪びた珍しい短刀
ハーフ・バイク	女性	9	3	○	前列単体	地上の戦闘で用いられる足の輪
アルミ・ダート	女性	16	12	○	前列単体	アルミで軽量・強化したダート
弾道ナイフ	女性	22	4	○	前列単体	小型ナイフを隠してできるデバイス
板垣町のバクサー	女性	18	2	○	前列全体	多くの首を切斬したノコギリ

銃

名 称	性別	攻撃力	命中力	弾数	弾の性質	説明
クラブK-K	女性	14	4	○	前列単体	3 手の中に収まる隠し銃
ルガーP95DC	女性	17	8	○	前列単体	10 ルガー社の新型拳銃
ソーコムピストル	女性	25	24	○	前列単体	10 特殊部隊用拳銃
ステッキ型拳銃	女性	18	2	○	単体	10 ステッキ型の仕込み銃
アナライナー	女性	18	4	○	前列全体	30 別名「雷撃機」

弾丸

名 称	性別	攻撃力	命中力	弾の性質	説明
ノーマル弾	男女	1	1	破壊力の小さい通常弾	
バードショット	男女	3	8	ある程度の貫通力を持つ弾	

防具

ヘルメット					説明
名 称	性別	攻撃力	命中力	弾の性質	説明
ノックアウト帽	男女	2	2	ノーマル	鉄プレートが仕込まれたキャップ
ブリッツヘルム	男女	4	6	ノーマル	アーミーで歩兵用として使用
NBC酸素マスク	男性	7	2	ノーマル	「耐+1」の装備効果を持つマスク
アーマー					説明
ケブラーベスト	男女	8	5	ノーマル	ケブラー素材のベスト
パッチドアーマー	女性	8	6	ノーマル	キルティング加工された防護服
防寒服	男女	8	6	ノーマル	氷結に強い 防寒性能だけを追求した防護服
グローブ					説明
レザークラブ	男女	2	3	ノーマル	皮製のグローブ
宇宙意志のリング	女性	4	2	ノーマル	未知なる「パワー」を秘めるらしい
ジャミングアーム	男性	7	9	ノーマル	「貫+2」の装備効果を持つ手甲
ブーツ					説明
レザースーツ	男女	2	2	ノーマル	皮製のブーツ
クライムブーツ	男女	4	1	ノーマル	登山用の丈夫なブーツ

アイテム

名前	条件	使用対象	説明
宝玉	常時	パーティ内1体	HPを完全回復
地返しの玉	常時	パーティ内1体	味方全体を復活
反動盾	常時	パーティ内1体	HPを最大の状態で復活
ディストーン	常時	パーティ内1体	「石化 (STONE)」状態を回復
ディスポイズン	常時	パーティ内1体	「毒 (POISON)」状態を回復
ディスチャーム	常時	パーティ内1体	「魅了 (CHARM)」状態を回復
ディスパリス	常時	パーティ内1体	「麻痺 (PALYZE)」状態を回復
メ・パウラの石	常時	パーティ全体	「正気 (SLEEP,HIGH)」を奪回
見晴らしの玉	3D	パーティ全体	新月の直前まで周辺マップを表示 新月時は使用不可
迷霧の水	3D	パーティ全体	レベルの低い敵の出現を抑制 月齢1週の間のみ有効
黒霧の水	3D	パーティ全体	敵の遭遇率を上げる 月齢1週の間のみ有効
コアシールド	3D	パーティ全体	ダメージゾーンからパーティを保護 月齢1週の間のみ有効
偏薬	常時	パーティ内1体	HPを回復 (小) させる薬
魔石	常時	パーティ内1体	HPを回復 (中) させる石
チャクラドロップ	常時	パーティ内1体	MPを回復 (小) させる玉
チャクラボット	常時	パーティ内1体	MPを完全回復させる水
ソーマ	常時	パーティ内1体	生きている者を全快させる酒
純米からし	常時	パーティ内全員1体	辛口の純米酒 胃よく骨太な味だが人気
純米秘蔵まさむね	常時	パーティ内全員1体	秘蔵酒の純米酒 味は秘蔵のひとこと
スタングレネード	戦闘	パーティ全体	戦闘専用アイテム 光で敵の目をくらますデバイス
ディクロースの石	戦闘	パーティ全体	魔法が絶たされた塔を開放
診療のおつまみ	203D	パーティ内全員1体	贈答 (GIFT) 品 世界各地の地味が楽しめる
松尾様のおちょこ	203D	パーティ内全員1体	贈答 (GIFT) 品 酒徳神「マツオサマ」が描かれた名品

インストールソフト

名前	条件	説明
エネミゾナー	3Dダンジョン	悪魔出現率をグラフィカルに表示
キャプス・ロック	3Dダンジョン	低レベルの敵の出現を抑制
ネオ・クリア	3Dダンジョン	マーカーつきの周辺マップを常時表示
ガリバーマジック	3Dダンジョン	主人公のHPを歩くことに回復
タイムガール	3Dダンジョン	現在時刻を表示
パン・ボックス	3Dダンジョン	次のレベルまでに必要な経験値を表示
ハニービー	オートマッピング	ダンジョンの全階層が表示可能
スキャンングゼロ	オートマッピング	タークゾーン座分の構造を表示
デビダス'99	デビルアナライズ	カタログ機能が使用可能
Mr. サプライズ	戦闘	味方の先制攻撃の確率がアップ
ナイチンゲラー	戦闘	ピンチの時に「AUTO」を自動解除
ヒロえもん	戦闘	戦闘終了時にアイテム拾得確率アップ
ギボ・アイズ	戦闘	相手選択時に解凍した相性を表示
ナース・コール	戦闘	戦闘時に召喚相手のHPを回復
巨太郎	戦闘	バックアタック時の陣列の乱れを防ぐ
ムーン・バルサー	戦闘	仲魔のコマンドで月による調子を表示
ダーク・マン	悪魔との会話	ダーク属性の悪魔との交渉が可能
レディ・キラース	悪魔との会話	女性的な悪魔との交渉能力がアップ
ムーン・アダルト	悪魔との会話	満月時の会話交渉能力がアップ
ジャイブートーキン	悪魔との会話	不可解な表情を字幕表示でサポート
ダブル・バリュー	悪魔との会話	マグネタイトの効果が増進
シュタイナー	COMP全体	精進、節制、遠慮の合体をプラス
ダ・フィンチ	COMP全体	合体についての検索が可能
アルバート	COMP全体	通常の悪魔合体が安定
コペルニクス	COMP全体	「試作品」と書いてあるようだが..
バックアップバー	2D3D	任意の場所でセーブが可能

攻撃魔法

名 称	使用属性	攻撃属性	威力	範囲/威力	相手指定	消費MP	効 果
アギ	戦闘	火炎	5	○	単体	3	-
アギラオ	戦闘	火炎	46	○	単体	10	-
マハ・ラギ	戦闘	火炎	15	○	前列	8	-
マハ・ラギオン	戦闘	火炎	40	○	全体	18	-
ブフ	戦闘	氷結	5	○	単体	3	FREEZEの追加効果
ブフーラ	戦闘	氷結	44	○	単体	10	FREEZEの追加効果
マハ・ブフ	戦闘	氷結	14	○	前列	8	FREEZEの追加効果
マハ・ブフーラ	戦闘	氷結	38	○	全体	18	FREEZEの追加効果
ジオ	戦闘	電撃	5	○	単体	3	SHOCKの追加効果
ジオンガ	戦闘	電撃	44	○	単体	10	SHOCKの追加効果
マハ・ジオ	戦闘	電撃	14	○	単体+周囲に ランダムダメージ	8	SHOCKの追加効果
マハ・ジオンガ	戦闘	電撃	38	○	全周/中心から ダメージ	18	SHOCKの追加効果
ザン	戦闘	衝撃	5	○	単体	3	-
ザンマ	戦闘	衝撃	48	○	単体	10	-
マハ・ザン	戦闘	衝撃	14	○	前列/後列	4	-
マハ・ザンマ	戦闘	衝撃	38	○	全体	18	-
メギド	戦闘	万能	60	○	単体	6	-
メギドラ	戦闘	万能	75	○	前列/後列	12	-
メギドラオン	戦闘	万能	72	○	全体	22	-
ハマ	戦闘	破魔	22	○	前列/単体	4	重なる力で敵を倒す
ハンマ	戦闘	破魔	18	○	単体+周囲に ランダムダメージ	6	重なる力で敵を倒す
ハマオン	戦闘	破魔	20	○	全体	8	重なる力で敵を倒す
ムド	戦闘	呪殺	22	○	前列/単体	4	敵を呪殺する
ムドラ	戦闘	呪殺	18	○	前列/後列 前周時は 前列/後列 後周時は前列	6	敵を呪殺する

名 称	使用属性	相性	威力	範囲/威力	相手指定	消費MP	効 果
ムドオン	戦闘	呪殺	20	○	全体	8	敵を呪殺する
マリカリン	戦闘	魔力	26	○	単体	3	CHARMの効果
バララマ	戦闘	神経	24	○	単体	2	PALYZEの効果
ドルミナー	戦闘	精神	22	○	単体	2	SLEEPの効果
タルンダ	戦闘	-	-	○	全体	4	敵パーティーの 攻撃力を下げる
ラクンダ	戦闘	-	-	○	全体	4	敵パーティーの 防御力を下げる
スクンダ	戦闘	-	-	○	全体	4	敵パーティーの 命中力を下げる
デ・カジャ	戦闘	-	-	○	全体	6	敵パーティーの カジャ効果を無効にする



回復魔法

名称	使用条件	相性	相手指定	消費MP	効果
ディア	常時	100%	パーティー内1体	2	HP回復(小)
ディアラマ	常時	100%	パーティー内1体	4	HP回復(中)
ディアラハン	常時	100%	パーティー内1体	10	HP回復(大)
メ・ディア	常時	100%	パーティー全体	6	HP回復(小)
メ・ディアラマ	常時	100%	パーティー全体	12	HP回復(中)
メディアラハン	常時	100%	パーティー全体	30	HP回復(大)
マークディ	戦闘	100%	単体	3	MARKを回復
チャムディ	戦闘	100%	単体	3	CHARMを回復
ボムディ	戦闘	100%	単体	3	BOMBを回復
パララディ	戦闘	100%	単体	3	PALYZEを回復
バトラ	戦闘	100%	単体	2	SLEEP・HIGHを回復
メ・バトラ	戦闘	100%	パーティー全体	4	SLEEP・HIGHを回復
ベトラディ	常時	100%	単体	3	STONEを回復
ボズムディ	常時	100%	単体	2	POISONを回復
リカム	常時	100%	単体	8	復活
サマリカム	常時	100%	単体	16	HPが完全な状態で復活
リカムドラ	常時	100%	パーティー全体	1	味方のHPを完全回復し、死者は死に

防御魔法

名称	使用条件	相性	相手指定	消費MP	効果
タルカジャ	戦闘	100%	パーティー全体	5	味方の攻撃力を上げる
ラクカジャ	戦闘	100%	パーティー全体	5	味方の攻撃力を上げる
スクカジャ	戦闘	100%	パーティー全体	5	味方の命中力を上げる
マカカジャ	戦闘	100%	パーティー全体	5	味方の魔法威力を上げる
デ・クンダ	戦闘	100%	パーティー全体	8	下げられた味方の能力を戻す
テトラジャ	戦闘	100%	パーティー全体	8	「練魔」・「呪殺」の攻撃を無効化
テトラカーン	戦闘	100%	パーティー全体	6	敵の「物理攻撃」を反射
マカラカーン	戦闘	100%	パーティー全体	6	敵の「魔法攻撃」を反射
特殊魔法					
ネクロマ	戦闘	100%	ストック内 死亡悪魔	24	[DEAD]の仲間1体をアンデッド召喚
サバトマ	常時	100%	ストック内1体	18	仲間1体を召喚
エストマ	3D	100%	パーティー全体	4	レベルの低い敵の出現を抑制
リベラマ	3D	100%	パーティー全体	4	敵との遭遇率を上げる
リフトマ	3D	100%	パーティー全体	6	ダメージゾーンからパーティーを保護
マップパー	3D	100%	パーティー全体	3	新月の直前まで周辺マップを表示

DANGEOIN MAP

ダンジョンマップ

主人公たちが足を踏み入れることになる序盤のマップを紹介します。

■ アルゴンNS B1F



MAPの記号一覧表



エレベータ



階段



ターミナル

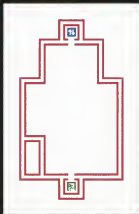


出入口



ヒールスポット

■ アルゴンNS 1F



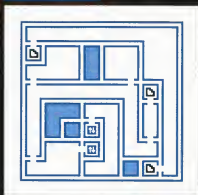
■ アルゴンNS 2F



■アルゴンNS 3F



■アルゴンNS 4F



■アルゴンNS 5F



■アルゴンNS 6F

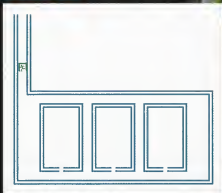


アルゴンNS 1F

Y 3969
H 49749



■ 湾岸倉庫(外)

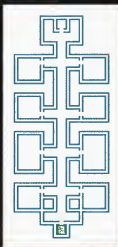


HALF
MOON
N

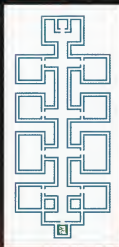
湾岸倉庫

3969
49744

■ 第一倉庫



■ 第三倉庫



MAPの記号一覧表



エレベータ



階段



ターミナル



出入口

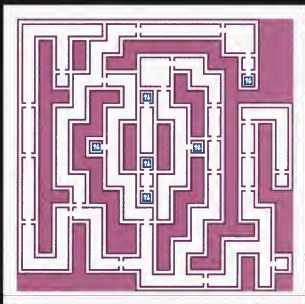


ヒールスポット

第二倉庫 1F



第二倉庫 B1F



MAPの記号一覧表



エレベータ



階段



ターミナル

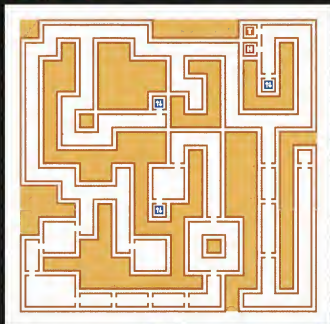


出入口



ヒールスポット

第二倉庫 B2F



第二倉庫 B3F



第二倉庫 B3F

第二倉庫 B3F

3969

49744

INDEX

インデックス

基本

2D/3Dコマンド	12,18,31
2Dフィールド	06,09,10,12
3Dダンジョン	06,09,12,24,50
アルファベット順	
ANALYZE	15,19,24
ATTACK	29
AUTO	24
AUTOMAP	15,19,20
BOMB	25
CHARM	25
COMMAND	29
COMP	15,19,24
CONFIG	19,20,24
CONTINUE	06,09
CP	23
DARK 悪魔	39
DEAD	16,25,28
DROP	13
DYING	25,50
EL-115	43
EMPTY	16,28
EQUIP	17
ESCAPE・脱出	24
EXP・経験値	16,33,50
EXTRA	29
FIGHT	24,27
FREEZE	28
GIFT	13,31
GO	24,29
GUARD	28,29
GUMP	15

GUN	27
HIGH	26
HP	15,27,38,45
ITEM	13,19,28
LEAVE	15
LIGHT 光源	38
LOAD	06,08
MAGIC	14,19,27,28,29
MARK	25
MOVE	16,28,29
MP	14,15,27,28,38,45
PALYZE	26
POISON	26
POSITION	16
QUIT	09,19
REPEAT	24
RETURN	15,29
SAVE	08
SHOCK	26
SHOP	43
SLEEP	26
START	06
STATUS	18,19
STONE	25,50
SUMMON	15,27
SWD/GO	24
SWORD	24,27
TALK	24,32
UNDEAD	25
UNITE	15
USE	13,19

敵

アイテム	13,17,28,31,33,40,44
悪魔	15,27,31,34,35,36,37,38,39,42
悪魔との交渉	32
悪魔取引	48
アナライズ	22
アビリティ	39
アンインストール	49
依頼	48
インストール	49
通	18,23
エンカウント	24
オートマター	43
オートマップ	20
オープニング・シーン	06,07
お金	11,12,24,47
お祭り	13,32
おすすめ装備	17
敵種	32,45
回避能力	18,23
食料	24
各種設定	19
カスタマイズ	49
合体・悪魔合体	34,35,36,37,38
合体表	34,38,41
悪魔ラダー	43
記号の見方	34,38
視覚ボタン	19
キャラクター	16,17,18,23,27,28,29,45,50
キャンセルボタン	07,50
銀行	47
ゲームオーバー	50

決定ボタン	12,50	セーブ	06	人間キャラクター	24,27,29,50
月経	09,11,24	両腕	15,24,27,28	ネームエントリー	07
耐	18,27,42	破面	32	能力値	38,50
融合体	42	破面闘技了	32	一撃	
融合体	34,37	破面中メッセージ	19	パートナー	14,17,27,44
レート	46	破面中専用アイテム	13	パーティー	12,13,14,15,16,18,20,27,31,34
後衛	15,24,27	破面中専用魔法	14	パーティーパネル	07,16,24
攻撃	27	全通	32	パッドリズム	23
攻撃効果	19	新規降参	27	八角酒店	43
攻撃順序	18,23	装備可能	44	パッドステータス	15,18,23,27,45
公衆ネットワーク結束	49	装備不可能	44	ハンドヘルド	
抗体ポイント	23,27	流産	38,40	コンピュータ	15,24,34,35,36,49
行動の記録	08,49	産廃発生合体	34,40	ヒールスポット	45
攻撃力	18,23,44	属性	15,23,27,41	ヒットポイント	15,18,23,27,45
黒魔殿	31,34	ソフト	49	ビデオ・マッスル	43
コードネーム	07	た		物理攻撃	18,23
コマンド	09,12,24,27,32	ターミナル	08,49	物理防御	18,23
コンピュータ	27,49	耐久力	18,23	防御力	18,23,44
窓		タイトル画面	08,08,09,19	方角ボタン	18,21,22,23,35,36,37,40,46,49,50
両腕	06,08	タイ料理サウムラ	45	法網検索	34,39
両腕境	17,27	弾切れ	27	ボジション	15,27
最大ヒットポイント	18,23	ダメージ	28,28,50	★	
最大マジックポイント	18,23	弾先	17,27	マジックポイント	14,15,18,23,27,45
溜	30	力	18,23	魔法変化	31,34
氏名入力	07	知性	18,23	魔法	14,15,18,27,28,29,50
主人公	07,16,17,31	統	18,27	魔法攻撃	18,23
種族	23,34,38,39	忠誠アイテム	31	魔法防御	18,23
召喚	15,27,29	忠誠度	23,29,31,34	魔力	18,23
召喚可能属性インジケター	11,15	忠誠ポイント	13,31	倒映	39
ショップ	43	中断	06,09,19	無敵の刀	42
ステータス	23,34,35,38,37,40,45,48	直接攻撃	15,27,29	名作	34,35
ストック	18	データ	08,09,22	命中	18,23
素速さ	18,23	敵攻撃	24,33	♂	
魔法	23,29,30	敵態度との会話	32,33,34	レベル	18,35,36
生体エナジー協会	48	ドラッグ・ギア	43	レベルアップ	50
生体マグネタイト		ドリーカドモン	34,40	ロード画面	06,08
マグネタイト	11,12,15,24,27,33,45,46	仲魔	13,14,15,16,24,27,29,30,31,32,34,37	ロスト	35
性別	17	名前	07,18,23		
精霊	38				

— 悪魔全書 第二集 NEW YEAR キャンペーン !! —

「悪魔全書 第二集」をお買い上げいただくと、「デビルサマナー・ソウルハッカーズ」の
本編にはない「エキストラ・ダンジョン」がプレイできるCD-ROMを抽選で1,000名様にプレゼント！
くわしくは、店頭のチラシ・ポスター、雑誌広告をご覧ください。



悪魔全書



「悪魔全書」

金子一馬書き下ろしの悪魔やキャラクターを高画
質で鑑賞できる！本編では最後まで見なかった
悪魔のステータスも簡単に見れる！300体以上の
悪魔から自由に選択し、それらの合体が可能！

「ノベル」

本編に登場するキャラクターに贈されたストーリ
ーモードを用意！いつ、どこでもストーリーの終了
ができる「中断機能」搭載！

「サウンド
ルーム」

本編で使用されたBGMを自由に選択して、聴く事
ができます。プログラム再生機能搭載！自分だけ
の編集が可能！！

97年12月発売予定

希望小売価格 2,800円(税別)

◆CGライブラリ(1人用)

◆T-14421G ©ATLUS 1997

※この製品は、ゲームではありません。※内面写真はすべて図見中のものです。

ATLUS

INFORMATION

あの名作が実写化!?

真・女神転生

デビルサマナー

毎週土曜日26:10~26:40 テレビ東京にて放映中!

出演: 葛葉キョウジ役/正木蒼二

魔 鈴筋役/川合千春

如月マリー役/桜井浩子

オープニングテーマ 梶原ユキコ「かるく抱かないで」

(株)イーストウエストジャパンより好評発売中!

AMDM-6202 ¥1,020(税込)



流星野郎のゲームマックス

■ラジオ日本 (ダイヤル1422kHz) 毎週金曜日24:00~24:30 ON AIR!

■AM KOBE (ダイヤル558kHz) 毎週金曜日22:30~23:00 ON AIR!

アトラスFAXステーション

ファンキーネット 03-3258-0753

インターネットアドレス

<http://www.CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS>

●ユーザーのみなさまへ

商品の開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございます。また、お手数ではございますが、弊社テレフォンサービスまでご連絡いただけますようお願いいたします。

なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんのでご了承ください。また、電話番号はお間違えのないようおかけください。

ALCON PROCESSOR®

Sega

■ APC0036K256

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356

(お問い合わせ受付：毎週月・水曜日15:00～18:00祝祭日除く)

※当社は本ソフトの無断複製・貸与・中古販売は一切許可しておりません。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



ATLUS
株式会社アトラス